

RÈGLEMENTS

TOURNOI MIXTE 2018

DEK HOCKEY SOREL-TRACY

Les cotes locales seront utilisées. Chaque joueur doit être coté. Veuillez écrire un courriel à dekhokeyst@outlook.com avant le début du tournoi afin de faire coter un joueur.

Un joueur doit avoir joué l'une des trois première partie pour être éligible aux matchs à élimination.

CLASSES

Deux classes offertes.

Récréatif M12 : (1 M9) ou (2 M10) ou (1 M10 + 2 M11) ou (4 M11)

Intermédiaire M9 : (1 M5) ou (2 M7) ou (3 M8)

Tableau de conversion des cotes :

La cote M est la même que la cote H chez les hommes. (Ex. H7 = M7)

Féminin:

F2 = M6

F3 = M7

F4 = M8

F5 = M10

F6 = M11

F7 = M12

F8 = M13

INFORMATIONS SPÉCIFIQUES

- Le jeu se déroule à 3 vs 3. Il doit y avoir un minimum d'une fille sur le jeu (excluant la gardienne) exceptée lors d'une punition de fille.
- Un but de fille compte pour deux buts.
- Alignement pour un match : Le capitaine doit faire son alignement pour son prochain match dans le "container" avant le début du match. Une punition sera donnée si ce n'est pas respecté.
- Mise au jeu rapide (voir plus bas dans le document)
- Lors de la dernière minute de jeu, si une équipe écope d'une punition mineure, l'équipe adverse a un lancer de punition au lieu d'une pénalité. L'équipe peut désigner un joueur ou une joueuse qui était sur le jeu.
- Lors de la dernière minute de jeu, si une équipe écope d'une punition mineure, l'équipe adverse a deux lancers de punition au lieu d'une pénalité. L'équipe peut

- désigner un joueur ou une joueuse qui était sur le jeu. Le même joueur(se) doit faire les deux lancers.
- Les gars ne peuvent en aucun moment propulser la rondelle en se “crinquant” plus haut que la hauteur des hanches. Conséquence : 1 minute.
 - o Les filles ont le droit.
 - Une pénalité majeure dure 3 minutes.

ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

- Jambières complètes de hockey ou de DekHockey
- Gants de hockey
- Casque
- Bâton en bon état

SYSTÈME DE CLASSEMENT

Victoire : 5 points

Nulle : 2 Points

Défaite : 0 point

En cas d'égalité:

1. Points
2. Plus de victoires
3. Match un contre l'autre (en cas de double-égalité seulement)
4. Différentiel
5. Buts pour
6. Moins de buts contre
7. Flip

TEMPS DE JEU

- 2 périodes de 12 minutes (running time)
- La dernière minute de la 2e période sera chronométrée
- Un temps mort permis par équipe lors des matchs à élimination
- Échauffement de une minute avant le début de match
- En cas d'égalité après deux périodes
 - o Matchs préliminaires : match nul
 - o Matchs à élimination : 5 minutes de prolongation. Fusillade si l'égalité persiste.
 - o Finale : Périodes de 10 minutes running time jusqu'à un but.

- Fusillade : Quatre lancers de deux hommes/femmes différent(e)s en alternance. Les hommes débutent la fusillade. Un but de fille compte pour deux en fusillade également. Si égalité après quatre lancers, n'importe qui peut y retourner en respectant l'alternance.
- Arrêt du chrono
 - Lors d'un temps mort
 - Lorsqu'un joueur est blessé (il devra quitter la surface)
 - Bris d'équipement du gardien seulement
 - Lors d'un lancer de punition

INFORMATIONS GÉNÉRALES

- Après un écart de 10 buts, le match prend fin.
- Il n'y a pas d'hors jeu.
- Gardien de but : en cas de pénalité de match, l'équipe a 5 minutes pour habiller un autre joueur. Le match reprend immédiatement après les cinq minutes.
- **Mise au jeu rapide**
 - Aucune mise au jeu exception début de partie ou de périodes et lorsque la balle est prise dans le grillage.
 - Lorsque le gardien immobilise la balle, ou se fait accorder un but, l'équipe à la défensive reprend la balle derrière le filet. L'arbitre sifflera rapidement dès que le territoire sera dégagé. Le joueur à l'offensive devra être derrière la ligne pointillée et attendre le coup de sifflet pour reprendre le jeu. Le joueur à la défensive aura trois secondes pour faire un jeu. Après les trois secondes, ou dès que la balle quitte la ligne des buts, le joueur à l'offensive pourra mettre de la pression et le jeu sera considéré en action.
 - Lorsque l'équipe à la défensive fait dévier la balle à l'extérieur, ou écope d'une punition, l'équipe à l'offensive reprendra la balle dans un des deux coins du centre de la patinoire. Par la suite, le même principe que la mise au jeu derrière le but s'applique.
- Balle prise dans le grillage qui cause un retard au jeu : Mise au jeu au centre de la patinoire.
- 5 secondes en arrière dans la zone défensive des buts. L'arbitre commencera à compter lorsque le joueur se servira du but pour se protéger d'une pression adverse. Si après 5 secondes, le joueur se sert toujours du but, au jugement de l'arbitre, pour se protéger : une minute de punition sera donnée.
- Un joueur ou un gardien ne peut immobiliser la balle sur un filet : une minute de punition sera donnée.
- Les équipes doivent fournir 3 balles en début de partie : une punition d'une minute sera donnée.
- Un joueur doit avoir joué l'une des deux premières parties pour pouvoir jouer à partir du 3^e match.
- L'arbitre ou un membre de l'organisation peut refuser l'accès à la surface à un joueur qui semble sous l'effet de l'alcool ou de drogue.

